

Only on Playstation

DETONADO COMPLETO



pdfgamesmagazine.blogspot.com.br

Games Magazine PDF

THE LEGEND OF DRAGOON



The Legend

Detonamos o game mais pedido no site da revista! Veja nas páginas a seguir as dicas para dar combos e virar um Dragoon, além de todos os passos para você destrinchar os dois primeiros CDs da aventura. Não perca o final na próxima edição!



Vocês escolheram pela Internet e aqui está o

Detonado de **The Legend of Dragoon**,

um dos melhores RPGs já lançados para

PlayStation! Esse game traz horas e horas de

diversão num ambiente mágico supercativante.

Você estará na pele de Dart, um guerreiro que vive

na vila de Seles e que vai encarar uma aventura e

tanto! Certo dia, a tal vila é atacada por soldados,

e uma moça chamada Shana é raptada. Dart tem

então de enfrentar muitos perigos para salvar a

amiga, e pouco a pouco a misteriosa lenda de

Dragoon vai sendo revelada. As batalhas exigem

bastante habilidade: nelas é possível dar combos e até se

transformar num poderoso Dragoon. Os elementos clássicos dos RPGs – como itens,

armas, cidades e gigantescos mapas – também estão presentes no jogo. Os gráficos, bem

limpos e nítidos, permitem uma boa movimentação dos personagens. As CGs (cenas em

computação gráfica) estão demais, e a animação ficou bastante suave. As músicas também

não deixam nada a desejar. Prepare-se: a partir de agora, você vai conferir os passos para

detonar os dois primeiros CDs do game. Não perca o final na próxima edição!



DRAGOON SPIRITS (D'VL)

Os personagens poderão se transformar em Dragoons e soltar poderosos golpes e magias depois que encontrarem os Dragoon Spirits.

E a cada transformação e ataque em forma de Dragoon, serão

consumidos 100 SP. Esse pontos são obtidos toda vez que você ataca

(vale lembrar que quanto maior o level de sua Addition, mais você ganha

SP). Para aumentar o level do Dragoon Spirit (D'LV), você deverá ir juntando SP Points. Cada SP

Point obtido será convertido em pontos de experiência especiais, que se acumulam diretamente no

D'LV. Quando você ganhar uma certa quantidade de SP, o level de seu Dragoon Spirit finalmente

aumentará, podendo ir de 1 até 5. Aumentando o D'LV, seu personagem ganhará novas magias e terá

mais força, e a capacidade do MP e do SP também irá aumentar. Caso sua barra de SP zere, você

voltará ao normal. E se todos os personagens estiverem com mais de 100 SP ao mesmo tempo, um

botão chamado Special aparecerá. Aperte-o para que todos se transformem juntos em Dragoons,

ficando bem mais poderosos. É bom lembrar que, ao virar Dragoon, qualquer status ruim desaparecerá



of Dragoon



The Legend of Dragoon

RPG

Sony

9.8

CONTROLE 10

DIVERSÃO 10

GRÁFICO 9

SOM

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Os combos das batalhas e a ótima jogabilidade

▼ PONTO FRACO
Não é possível navegar livremente pelo mapa

Disco 1: Serdian War



1 - Ande para baixo até entrar na vila (vai aparecer uma exclamação). Depois de acabar com os guardas, pegue o tesouro e use o Save Point



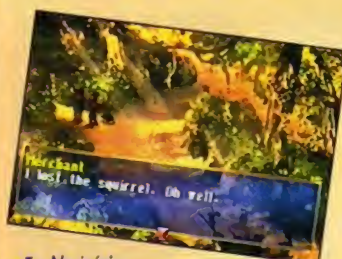
2 - A luta contra o primeiro chefe do jogo não é difícil. Mate logo o sargento, e os outros sairão correndo



3 - Antes de sair da cidade, não se esqueça de falar com o mestre Tasman (perto da saída). Ele lhe ensinará como usar as Additions



4 - Saindo da cidade, você estará no mapa. Lá é possível gravar o jogo a qualquer momento, porém seu movimento fica restrito à linha amarela. Vá até a floresta e entre



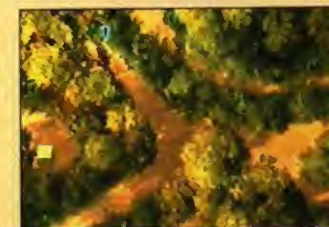
5 - No início, fale com o cara na floresta. Ele vai ensiná-lo a usar os itens durante uma batalha, o que é muito importante para sua sobrevivência



6 - Antes de prosseguir, vá até o canto superior direito da tela para achar um baú escondido



7 - Continue caminhando para a esquerda da tela. Passe sobre a ponte, pegue mais um baú (ao fundo) e depois desça



8 - O labirinto é muito fácil: explore-o atrás de itens e saia pela parte logo abaixo daquela pela qual você entrou (no canto esquerdo da tela, em cima)



9 - Saindo da floresta, você estará de volta ao mapa. Aproveite pra salvar o jogo e siga para a Hellena Prison, contornando o mar



10 - Uma carruagem vai passar por você. Sem perder tempo, corra atrás dela e fique encostado na parte traseira. Quando o guarda inspecionar, ative a exclamação logo que aparecer!



11 - Na sala inicial, onde há um Save Point, tente passar pela parte de baixo, à esquerda. Você será surpreendido por dois guardas



12 - A luta contra eles será bem parecida com a primeira do jogo. Só que agora você já sabe usar as Additions. Utilize-as sempre!



13 - Depois de eliminar a dupla, o vendedor estará sempre à sua disposição na sala do Save Point. Com ele você consegue itens muito úteis, como energia



14 - Continue pela parte em que foi surpreendido pelos guardas. A partir daí, você só terá de enfrentar os inimigos que o virem e conseguirem alcançá-lo. Ande com cuidado!

THE LEGEND OF DRAGON



15 - Pegue o caminho da extrema direita, suba e passe pela porta. Em seguida, passe sobre a ponte



16 - Na parte do outro Save Point, não é necessário entrar na sala, pois há apenas itens lá. Você precisa subir pelo elevador e, lá em cima, virar à esquerda



17 - Lavitz aparecerá e se tornará seu novo aliado (um dos melhores do jogo). Vençam a batalha juntos e saiam desse lugar



18 - Na saída, haverá uma batalha inevitável. Depois siga para a esquerda até chegar numa sala cheia de guardas. Não se preocupe: eles não lutarão agora!



19 - Suba a escadinha e siga até o

final para pegar a chave (ponto brilhante). Saia dali e siga tudo para a direita para destrancar a porta



20 - Passando da porta destrancada, procure a cela de Shana. Você saberá que a encontrou quando três guardas lutarem contra você



21 - Saia dessa parte da prisão, desça pelos dois elevadores externos e volte todo o caminho até o começo para encontrar o chefe Fruegel



22 - Esse inimigo é do elemento Terra. Use os personagens mais fracos contra os guardas, e Dart contra Fruegel. Depois elimine rapidamente os reforços que forem aparecendo



23 - Fora da prisão, volte em direção à floresta, mas contorne-a pelas pradarias



24 - Depois de despistar os guardas, vá pelo caminho da esquerda (no alto) até encontrar um rio e tente atravessá-lo. Depois volte



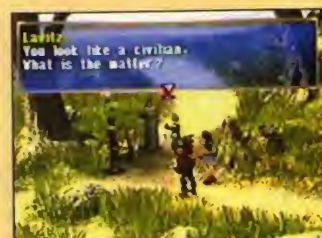
25 - Pegue então o caminho de baixo até a cabana e entre lá para descansar. Depois da conversa, saia e vá pra esquerda para checar uma árvore



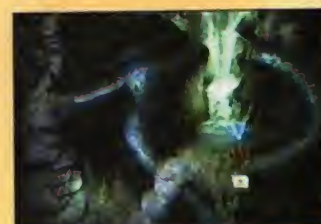
26 - Volte à cabana, pegue o machado e siga de novo até a árvore do penhasco para derrubá-la



27 - Volte até o rio pelo mesmo caminho, passando pela cabana e pela parte em que se escondeu. Agora você poderá atravessá-lo sobre a ponte que se formou



28 - Você encontrará uma família desabrigada. Depois de conversar, siga o caminho para cima e vá pra caverna



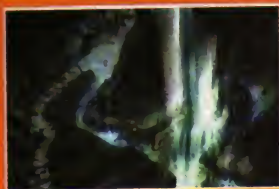
29 - Deixe-se levar naturalmente pelo córrego até um item e suba de volta ao começo da caverna

ADDITION



No game, a habilidade Addition é o meio mais poderoso para atacar. Ela nada mais é do que a técnica de combos (seqüência de golpes). Cada personagem conta com suas técnicas Addition

específicas. Para usá-las, você deve estar fora da batalha, entrar no menu e escolher a opção Addition. Lá você encontrará uma lista das diferentes Additions para cada um dos personagens e suas respectivas especificações (LV = level da Addition; ADD = número de hits; SP = número de Spirit Points obtidos após o ataque; DAM% = dano extra; NEXT LV = pontos de experiência que faltam para aumentar o level). Então é só selecionar a técnica que você quer usar. O level da Addition que você selecionou aumenta a cada 20 combos completos dados nas batalhas. Aumentando o level da Addition (que vai de 1 até 5), o DAM% será maior, e você ganhará mais SP após os ataques. Chegando a certos levels dos personagens, você ganhará novas Additions. No total, são mais ou menos sete técnicas diferentes para cada personagem, mas a última só poderá ser ativada se você deixar todas as Additions anteriores no level 5



30/31 - Seja carregado pelo córrego de novo. Na primeira intersecção, segure ↑, e na segunda, ↓ para passar debaixo da pontezinha de pedra e pegar mais um item



32 - Na parte das pedras, siga sem medo, pois você não pode cair! Aproveite para coletar mais itens



33 - Na tela seguinte, haverá dois caminhos à direita. Pegue o do meio da tela para chegar a um lugar mágico que repõe sua energia



34/35 - Saia pela parte da direita (em baixo na tela) e, em seguida, suba até o final. Pegue o animal que está fugindo para conseguir outro baú com item



36 - Agora passe sobre a ponte de pedra, indo para a direita. Na parte do Save Point, use-o e suba para enfrentar outro chefe



37 - Não é difícil matar Urobulus. Use poderosas Additions até ele se esconder. A partir daí, atire com Shana e use itens de ataque com Dart e Lavitz



38 - De volta ao mapa, siga para a cidade de Bale e entre na primeira porta à esquerda para falar com a garotinha



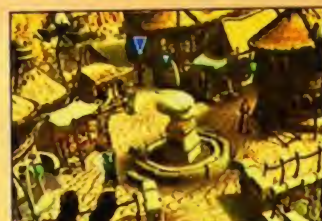
39/40 - Debaixo da fonte, fale com o bêbado, e ele não deixará você passar. Compre bebidas na loja logo acima da fonte e ofereça-as para que ele deixe você passar para explorar mais o lugar



41 - Vá para a parte superior da cidade e entre na casa da esquerda. O homem vai falar algo sobre as Stardusts, que devem ser colecionadas



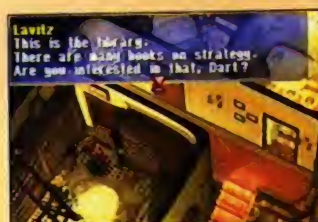
42 - Em seguida, tente entrar na casa de Lavitz, à direita. Ele dirá que é preciso ir antes ao castelo



43 - Volte à parte principal da cidade, siga para a esquerda sobre a ponte (até o final) e entre no castelo



44 - O castelo pode ser explorado e tem alguns itens e armas! Suba todas as escadas até chegar ao rei e fale com ele. Depois vá até a varanda atrás das escadas para buscar Shana



45 - Volte à casa de Lavitz e escolha qualquer opção com a mãe dele. Mas com Lavitz, escolha a quarta. Suba e vá até a biblioteca (no canto)



46 - Saia da cidade e vá até Hoax. Chegando lá, suba e ande sobre os muros e telhados, contornando tudo. Suba também pela escadinha da parte inferior da tela



47 - Você vai acabar entrando numa casa pela parte superior. Pegue a escada para ir ao andar de baixo e converse com a velhinha



48 - Passe de novo sobre os telhados e muros até voltar à parte central da cidade. Entre na porta onde há um guarda esperando



49 - Fale com Kaiser, e você sairá. Então entre de novo, fale com ele e diga que está pronto (segunda opção)



50 - Suba até o guarda da esquerda. À noite, tente descer de novo. Haverá uma batalha repentina, em que você lutará sozinho

THE LEGEND OF DRAGOON



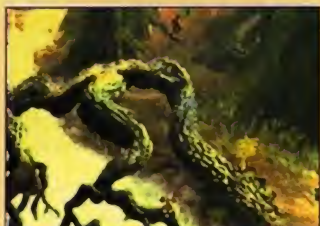
51 - Depois da batalha, suba de volta à esquerda e enfrente o outro chefe (elemento Dark). Quando ele se dividir em três, o verdadeiro é o que usa magias



52 - Kongol (elemento Terra) aparecerá. O segredo é sempre finalizar as Additions, senão ele vai revidar



53 - Depois de toda a história, fale com Rose antes de sair da cidade para aprender tudo sobre o sistema de batalha dos Dragoons



54 - Siga para as Marshlands e, logo que entrar, pegue o caminho para cima. Essa árvore torta é o caminho que você vai seguir mais tarde

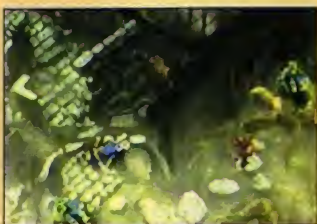


55 - Prepare-se, pois nessa parte você

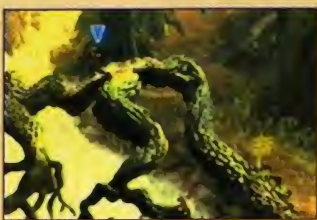
enfrentará várias batalhas seguidas. Se desistir de alguma delas, será preciso voltar tudo de novo



56 - Outro chefe fácil. A luta é como as anteriores, mas um pouco mais longa. O único problema é chegar até aqui com bastante energia



57 - Na parte em ruínas, fale com todos os soldados derrotados (em baixo) e pegue os itens. Volte tudo até o começo das Marshlands



58 - Agora sim, pegue o caminho da árvore torta. O barquinho que você irá encontrar só serve para procurar itens. Siga sem ele para cima



59 - Siga pelo mapa até o vulcão. O caminho é simples e você não precisa se preocupar com a Fênix que aparecerá voando no fundo



60 - Na intersecção, vire à esquerda. Salve o jogo no Save Point, continue até Shana sair correndo e siga-a até o próximo chefe



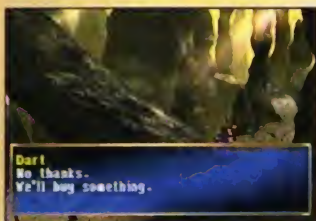
61 - Virage (elemento Void) é difícil. Não perca tempo atacando o corpo dele. Detone a cabeça com magias de Dragoon!



62 - Saia dessa parte e siga para a direita (em baixo). Você vai salvar Dabas, um comerciante. Então volte para salvar o jogo antes de ir para a próxima tela



63 - A Fênix (elemento Fogo) está na parte cheia de lava. Não use o Dragoon de Dart, pois ele também é de fogo. Tente usar magias de gelo e água



64 - Compre itens de Dabas para se reabastecer e siga para o Nest of Dragon



65 - Depois que Shana passar mal (lembra-se desse local), siga para a direita e depois para cima, até cair numa teia de aranha gigante



66 - Essa parte parece confusa mas é simples: basta tocar em todos os cogumelos para abrir as passagens



67 - A parte de baixo é uma poça de água mágica que lhe dá energia. Vá abrindo caminho até alcançar o Save Point no alto



68 - Contra Grehm e Feyrbrand (elemento Wind), acabe primeiro com o dragão. Use o Astral Drain de Rose e as magias de Dart junto com as Additions de Lavitz



69 - Escale a parede depois de matar o chefe e siga para a cidade de Lohan. Na parte esquerda, compre boas armas




70 - Depois de explorar bem os prédios centrais (inclusive pelo teto), entre na loja do canto inferior direito (na porta azul) para encontrar Dabas



71 - Desça a escada central para ir à parte inferior da cidade. Com o negociante, escolha sempre a segunda opção até ganhar a garrafa

ATAQUES

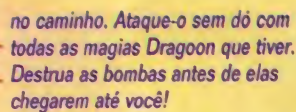
Normal

Dar combos (seqüências de golpes) na luta é moleza. Apenas aperte X na hora em que o personagem acertar o golpe e repita isso até completar o combo (o grito do personagem confirmará a execução). Caso o inimigo defenda, aperte  e continue normalmente com X. Se você tiver com um item de ataque, jogue-o no inimigo e fique apertando X repetidamente para dar mais hits. Ou, se quiser, defenda para recuperar um pouco de HP e diminuir seus danos. Fuja se necessário!



Dragoon

Quando você atacar, um radar aparecerá à direita. Aperte X para iniciar a sequência, e o ponteiro vai girar. Cada vez que ele estiver para cima, aperte X. A palavra "Perfect" aparecerá quando você conseguir dar o combo completo



78 - Sharlie aparecerá na sequência.
Não se preocupe: fique **SEMPRE**
defendendo e responda as perguntas
na ordem 1, 2, 1, 1, 2, 1, qualquer uma,
qualquer uma...



79 - Volte para Lohan e vá até Shana
(a porta da parte central do andar de
baixo, no fundo à esquerda)



83 -
Contra Serfius, use magias de
água e gelo e Additions bem finalizadas.
Apenas defenda-se para ganhar energia



84 - Danton começará a defender quando estiver com metade da energia. Você deve fazer o mesmo até ele baixar a guarda!



85 - Atlow deve ser vencido muito rapidamente para que não use o ataque especial. E você precisará ter sorte!



86 - Lloyd é invencível! Não adianta teimar! Fique apenas defendendo até ele dar o golpe final e vencê-lo



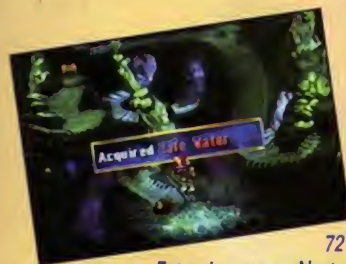
87 - Depois do campeonato, Haschel entrará para o grupo. Divirta-se nos minigames e saia da cidade



88 - Volte para Hellena Prison. Agora será fácil entrar, pois Lavitz fará todo o trabalho sozinho. Compre itens na entrada



82 - Goraga irá envenená-lo logo de cara. Mesmo assim será fácil: livre-se do veneno e acabe logo com o idiota!



72 -
Entre de novo no Nest of
Dragon, caia no buraco da teia e
pegue água mágica na garrafa



75 - Depois de ser jogado para fora, entre de novo e siga para cima até o painel. Use os números **3, 5 e 2** e passe pela nova abertura



73 - Saia do buraco, desça o morrinho à direita, siga à esquerda até a parte onde Shana ficou mal e passe pela planta



76 - Você pode mexer nas estátuas quando aparecer a exclamação. Deixe a dourada em Front e a prateada em Left para subir



74 - No templo, não perca tempo com os baús (eles são falsos). Siga reto para cima (passe por tudo) até abrir o baú do topo das árvores



77 - Drake (elemento Wind) aparecerá

LISTA DE STARDUSTS (CDs 1 E 2)

Esses itens especiais são invisíveis. Para pegá-los, fique verificando os locais, apertando X. Conseguindo esses itens, você poderá ter acesso a outros:

CD 1 (total: 20)



Seles

- 1 - No túmulo do cemitério

Bale

- 1 - No quarto do subsolo (use o barco)
- 2 - Na Weapon Shop
- 3 - Na fonte da frente da casa de Lavitz
- 4 - Na cozinha da casa de Lavitz
- 5 - No 3º andar do castelo
- 6 - Na lareira do 1º andar do castelo

Loan

- 1 - Na sala de reuniões (quarto de estratégia)
- 2 - Na lareira do subsolo da casa (à esquerda)

7th Knighthood

- 1 - Na cama da fortaleza Lohan
- 1 - No pote perto do guarda (saída da cidade)
- 2 - Na cesta perto da entrada da arena (a tela antes do Hero Contest)
- 3 - Na armadura em Dabas Shop
- 4 - Na estante dentro da biblioteca (na porta secreta)

Kazas

- 1 - Na primeira tela, no quarto da casa à esquerda
- 2 - No quarto dos mercenários (perto de uma escada)
- 3 - Na Weapon Shop
- 4 - Duas telas ao norte da Weapon Shop (num quarto)
- 5 - Saia do quarto anterior (a do Stardust 4), desça a escada e cheque os barris perto da escadaria
- 6 - Procure na entrada do mesmo quarto de antes (a do Stardust 5)

CD 2 (total: 15)



Fletz

- 1 - Na Weapon Shop
- 2 - Na Gem Shop
- 3 - Na Item Shop
- 4 - Na caixa na frente do bar
- 5 - No topo da construção perto da ponte
- 6 - Na salinha da torre direita do castelo (não é no quarto de Lisa)
- 7 - Na estátua à direita (entrada do castelo)

Donau

- 1 - Na fonte da entrada
- 2 - Na cozinha da casa do Mayor

Home of the Gigantos

- 1 - No candelabro da direita, na sala do chefe

Queen Fury

- 1 - Na lamparina perto de Kongol
- 2 - No local anterior ao quarto de Albert (perto do baú)

Lidiera

- 1 - Na casa maior (entre pelo teto)

Fueno

- 1 - No Inn, debaixo das escadas
- 2 - No quadro que está no hospital



89 - Passando do vendedor, saia e siga pela esquerda (passe de onde você lutou com Fruegel) para chegar à parte do elevador. Use-o



90 - Quando o elevador parar, saia e colete vários itens pela prisão. Depois volte ao mesmo elevador e suba mais



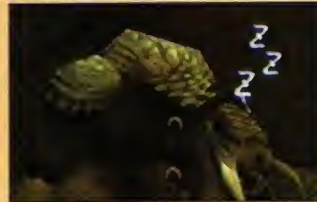
91 - Na parte de cima, ande até ser pego numa emboscada e cair no alçapão



92 - Cheque o baú do fundo do calabouço para conseguir um Sachet. Ele será essencial na luta contra o próximo chefe!



93 - Converse com todo mundo, incluindo Shana. Depois cheque a parede atrás dela para descobrir a saída desse lugar



94 - Jiango (elemento Terra) aparecerá. Use rapidamente o Sachet nele e vire Dagoon com todos. Use também o Astral Drain de Rose e a magia de Lavitz



95 - Depois de Jiango, você ainda enfrentará umas três ou quatro batalhas contra soldados



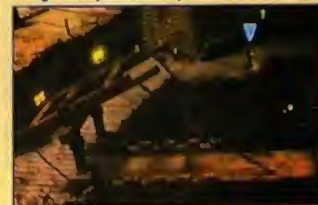
96 - É a vez de encarar Fruegel (Terra), Guftas (Dark) e Rodriguez (Wind). Use as Additions de Lavitz em Fruegel, mas antes de todos elimine Rodriguez



97 - Depois de conversar com o rei Albert e os outros, saia da cidade e passe pela floresta. Siga pelo mapa até Kazas



98 - Explore bem Kazas. Logo na entrada, à direita, responda "Yeah" para ganhar 100g. Compre armas poderosas na loja



99 - Siga para o final da cidade, na entrada do castelo, e contorne por cima para ir a uma área escondida



100 - Depois da segunda escada, descendo, entre na casa da esquerda. Nessa cidade, não compre armas, pois elas quebram



101 - Se entrar na casa certa você encontrará um garoto. Ele fará três perguntas. Responda 3, 3 e 2 para tornar-se um aliado



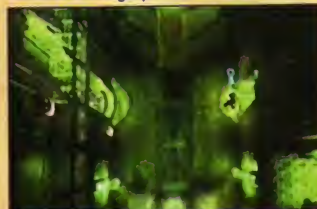
102 - O garoto irá levá-lo a uma entrada secreta do castelo. Salve o jogo, prepare-se bem e siga em frente



103 - No subterrâneo, desça a terceira corda (a menor) e depois a última (a gigante) para continuar



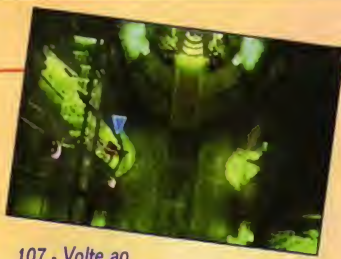
104 - Depois das cordas, cuidado para não ser pego pelos guardas de patrulha. Rapidamente suba a escada da direita e siga para cima



105 - Você chegará a um salão principal com dois guardas ao fundo. Siga pela porta da direita (use a luz branca para se curar)



106 - Depois de falar com os cientistas, continue à direita até passar sobre a parte de lixo e pegar a Red Stone no baú (perto do funcionário)



107 - Volte ao salão principal e agora suba pelo elevador da esquerda. Siga o caminho, e você deverá lutar com outro guarda



108 - Depois do guarda, encare o cientista sem medo! Cuidado, pois ele vai se transformar num animal feroz! De qualquer maneira, pegue a Blue Stone no baú



109 - Volte de novo ao salão principal. Finalmente você está pronto para enfrentar os dois guardas do elevador e subir por ele!



110 - No andar de cima, não perca tempo saindo do elevador. Suba com ele até o terceiro andar e vá para a esquerda



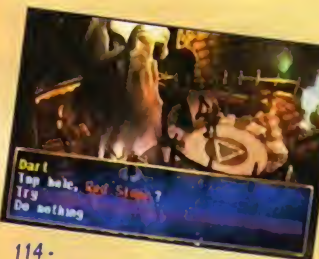
111 - Você enfrentará três guardas em batalhas separadas. Depois de eliminá-los, use o elevador da direita



112 - Vá até o quarto andar e encontre o comandante da apresentação do jogo. Ele está arrependido e lhe dá a Yellow Stone



113 - Desça de novo pelo elevador e pegue o da esquerda para ir (também) ao quarto andar



114 - Esse é o último Save Point do primeiro capítulo. Use o painel perto dele (com as pedras) para abrir a porta da estátua e prosseguir

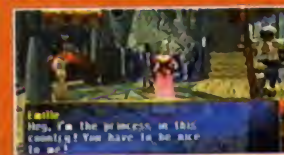


115 - Mais uma vez, Kongol (Terra) aparecerá. Depois de usar uma magia de Wind nele, você só poderá atacar sem magias. Então use Additions, principalmente a Gust of Wind Dance de Albert

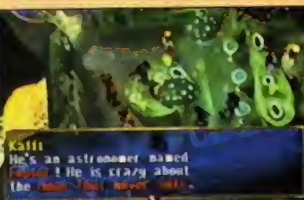


116/117 - Não se esqueça de salvar o jogo, pois a próxima batalha contra Doel é difícil. Na primeira forma, ainda não use os Dragoons. Acabe com ele com Additions. Na segunda forma, use o Special Dragoon de Dart e o ataque Dragoon dele. Com Albert e Shana, use as magias Dragoon. Sempre que a barreira aparecer, fique defendendo até ela sumir

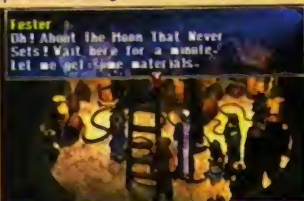
Disco 2: Platinum Shadow



1/2 - Em Twin Castle in Fletz, vá para a ponte à direita, e seu grupo discutirá sobre a Claire Bridge. Converse com as pessoas e entre nas casas com as portas abertas. Depois vá para o norte, e a princesa Emille falará com o povo



3 - Entre no bar à direita da ponte (subindo as escadas), passe pela porta e converse com Kaffi várias vezes, até que ela fale algo sobre Fester



4 - Entre na casa que tem um globo no telhado para falar com Fester. Se quiser, olhe no telescópio para ver a lua



5 - Vá até a casa à direita da ponte para falar com Nello



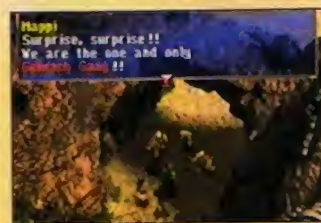
6 - Se tiver uma certa quantidade de Stardusts, você poderá ganhar itens especiais dessa pessoa no bar

DETONADO

THE LEGEND OF DRAGON



7 - Saia da cidade e vá até Tiberioa (mapa)



8 - Em Barrens, pegue os baús, siga para o norte e encontre Mappi e sua turma



9 - A batalha contra o chefe será fácil. Transforme-se em Dragoon e detone todos sem problemas



10/11 - Após a luta, Dart ficará incapaz de se transformar em Dragoon. Siga pelo caminho da direita, pegue os baús e vá para o norte



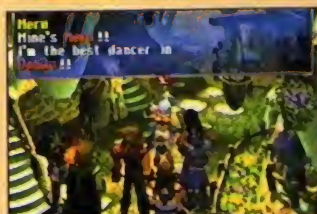
12 - Entre nesse ponto do mapa



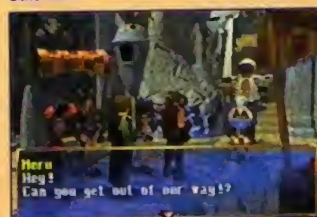
13 - Chegando a Donau the Flower City, entre na primeira casa da direita (logo no início). Kate entregará a carta de Lynn para você levar ao Mayor. Depois converse com o pessoal da igreja, passe no Inn para salvar o jogo e suba a escada à direita para atualizar seus itens



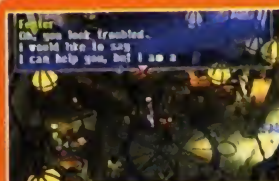
14/15 - Vá para o lado esquerdo da vila e suba a escada até chegar à casa do topo. De a carta para o cara da porta e fale com o Mayor



16 - Quando descer a escada, Meru vai aparecer e entrar para seu grupo. Saia dali



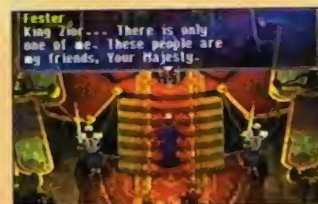
17 - Chegando a Twin Castle in Fletz, vá para o norte e tente entrar no castelo. Meru fará de tudo, mas o guarda não sairá de lá!



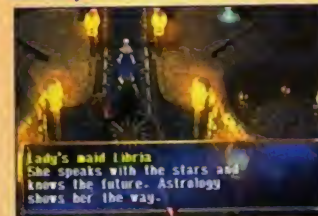
18/19 - Fale com Fester na Item Shop e depois encontre de novo com ele no norte (perto do guarda). Ele levará você até a casa dele



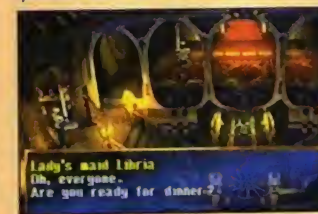
20 - Após a conversa na casa de Fester, você deverá segui-lo para entrar no castelo



21 - Continue atrás de Fester e pegue a autorização com o rei para entrar no vale



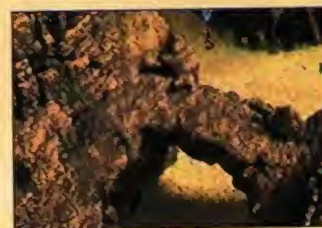
22 - Saindo do castelo, Libria aparecerá e dirá que a princesa Lisa espera por você. Siga-a, e a princesa contará o que aconteceu com a irmã Emille



23 - Encontre Libria logo à esquerda do castelo e vá jantar



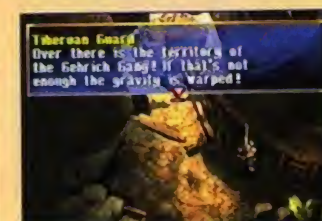
24 - Siga Libria até ao quarto. Depois do papo com todos, fale com Haschel e durma. Quando acordar, vasculhe o local para pegar alguns itens e saia



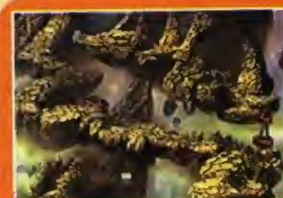
25 - Vá para Barrens e siga pela esquerda na intersecção



26 - Entre nesse ponto



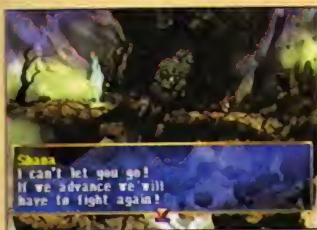
27 - Você chegará a Valley of Corrupted Gravity. Mostre a passagem para o cara e entre quando ele abrir o portão



28/29 - Essa área é fácil: pule nas pedras pequenas que estão flutuando para chegar ao outro lado (aperte X). Não se esqueça de pegar os baús!



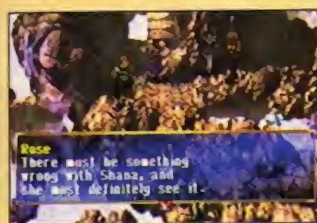
30 - Nessa área, aperte X nas luzes brancas para mudar a gravidade. Assim é possível alcançar três outras plataformas: em duas você encontra baús, e na outra há um Save Point



31 - Salve o jogo e siga na direção do paredão



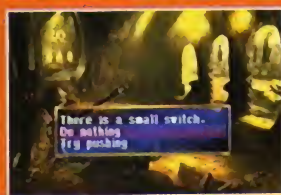
32 - Detone primeiro os braços do chefe, depois o corpo. Então concentre os ataques só na cabeça dele. Se o braço se regenerar, detone-o de novo antes de voltar à cabeça



33 - Fale com todos e siga para o norte



34 - Vá para Home of Giganto



35/36 - Corra para fugir das flechas, siga à esquerda, pegue o baú e aperte o switch que está na parte que fica brilhando (as flechas serão desativadas)



37 - Suba as escadas rumo ao portão, e você será cercado. Tente fugir (você será barrado) e volte para perto do portão. Gangster aparecerá: concentre ataques fortes nele e esqueça dos outros fracotes



38 - Passando pelo portão, curta a pancada que Meru vai levar de Haschel. Então pegue o baú do lado e siga pela porta pela qual Haschel entrou (não se esqueça de salvar o jogo)



39 - Nessa luta, Haschel será um parceiro obrigatório. Use magia branca para livrar-se rapidamente de Mappi e detone Gehrich com tudo



40 - Desça a escada da sala para libertar Lynn e depois cheque a coisa brilhante na parte de baixo da tela. Brad pegará o Dragoon Spirit de volta, podendo se transformar em dragão de novo. Saia do local, e Kongo irá juntar-se a você



41 - Volte para Barrens. Lynn irá se despedir do grupo e convidar para sua festa de casamento



42 - Vá para Donau the Flower City e assista ao casamento. Aperte X para pegar o buquê, converse com todos e saia



43 - Você já pode ir ao castelo, mas antes volte para Commercial Town of Loban (South of Serdio), fale com esse vendedor e compre o item por 1000g. É o Golden Dragoon Spirit (de Kongo)



44 - Em Twin Castle in Fletz, vá ao castelo e converse com os guardas da sala principal. Eles deixarão você passar: siga pela direita



45 - Agora você terá de passar despercebido pelos guardas que estão do lado de fora (passe quando eles estiverem de costas). Suba na torre à direita, entre em algumas salas para se esconder e, lá no topo, fale com Lisa



46 - Desça com Lisa até a sala principal e siga pela esquerda. Suba na torre mais à esquerda, rumo ao quarto de Emille. Cuidado com os guardas!



47 - No quarto de Emille, cheque o quadro com a mulher desenhada. Você será teletransportado para outro mundo: converse com todos e toque na luz (aperte X) logo acima para ativar a ponte



48 - Com Emille no grupo, nenhum guarda vai incomodar. Volte ao saguão principal e entre na área ao norte para interferir na cerimônia



49 - Essa será uma das batalhas mais difíceis do jogo, pois Lenus é dura de matar. É bom ter bastante HP, já que os golpes dela são fortes. Transforme-se em dragão e ataque usando magias, principalmente com Dart. Use os combos de Albert e, com o cara mais fraco do time, ajude os outros com itens para encher HP, MP e SP



50 - Vá até o barco que está no porto de Donau the Flower City. Kayla e Puler aparecerão para papear. Depois converse com Kayla de novo para entrar no barco Queen Fury



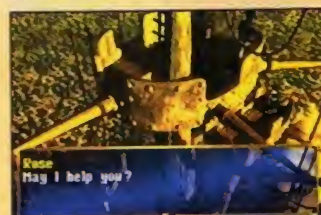
51 - No barco, você será transferido para esse ponto

DETONADO

THE LEGEND OF DRAGON



52 - Vocês vão se separar em Queen Fury. Com Shana, suba até a sala de controle (parte de cima do barco) e encontre Dart



53 - Com Dart, suba pela escada da sala de controle e encontre Rose lá no mastro. Bata um papo com ela



54 - Com Rose, desça e fale com Haschel (embaixo da sala de controle)



55 - Com Haschel, desça a escada perto do Save Point e fale com Kongol



56 - Vá com Kongol até o quarto à direita da cozinha e fale com Albert



57 - Com Albert, fale com Meru, que está num quarto bem ao lado da cozinha



58 - Com Meru, fale com Dart na sala de controle



59 - Finalmente, vá para o mastro e encontre Rose. Vocês serão atacados por um navio fantasma



60 - Agora você estará em Phantom Ship. Se quiser, vá para a esquerda e volte para seu barco. Salve o jogo, compre itens e pule de volta no barco fantasma. Atenção: desvie das bolas brancas se não quiser ser atacado pelos inimigos



61 - Desça a escada. Você verá um fantasma roxo entrando na primeira porta à esquerda, mas ela estará trancada



62 - Volte à parte superior do barco e entre na porta bem à direita. Então cheque a porta da Captains Cabin, que estará trancada



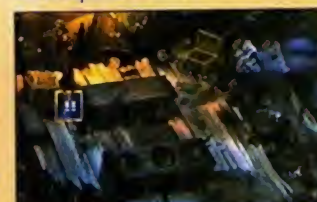
63 - Desça a escada de novo e entre pela porta do fantasma roxo (ela estará aberta)



64 - Checando o baú, o fantasma roxo fará três esqueletos lutarem contra você. Detone-os!



65 - Entre no quarto ao lado, cheque o baú e enfrente o fantasma roxo, mais dois esqueletos



66 - Na porta do fundo, cheque o baú duas vezes e enfrente os três fantasmas roxos. Transforme-se em Dragoon e ataque. Os golpes de Albert também serão eficientes

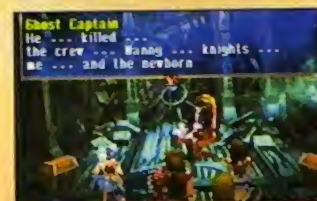


67 - Ainda nessa sala, cheque o ponto brilhante que está bem em cima e anote os quatro números que os espíritos falarão

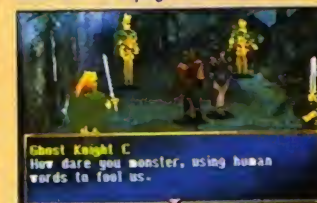


68 - Volte à parte superior do barco e entre na sala que está mais perto de sua embarcação. Haverá um baú, no qual você deverá colocar (na combinação certa!) os números que anotou. Caso apareça "...", significa que algum número que você digitou está certo. A dica é sempre deixar o número de duas casas errado e mudar apenas o número de uma casa, até aparecer "...". No total, são seis prêmios: Stund Guard, Panic Guard, Magic Ego Bell,

Talisman, Ultimate Wargod e 100g. O número de chances será cada vez menor. Se errar todas as tentativas, você enfrentará uns inimigos. É só vencê-los e tentar de novo



69 - Siga pela porta da Captains Cabin, que estará aberta. Após a conversa, cheque o ponto brilhante no meio da sala e pegue a chave do barco



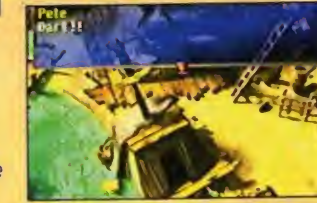
70 - Entre pela porta que antes não abria (à direita da sala que tem o baú da combinação), pegue o baú e siga pela entrada à esquerda. Você será bloqueado pelos fantasmas!



71 - Os fantasmas ressuscitam depois de morrer. A dica é transformar-se em Dragoon e acertá-los com uma magia que atinge vários de uma vez



72 - Depois de detonar o chefe, siga à esquerda, pegue o baú e cheque o móvel logo abaixo (aperte X quando aparecer a exclamação). Ouça o papo de Shana. Depois o barco vai afundar, e Dart e Rose cairão!



73 - Você irá para Village of Lidiera. Depois de ser acordado pelo cachorro, pegue o barco no lado de fora da casa e ande até a margem. Tente sair, e Pete vai falar com você



74 - Entre nesse ponto do mapa



75 - Apenas atravesse Undersea Cavern



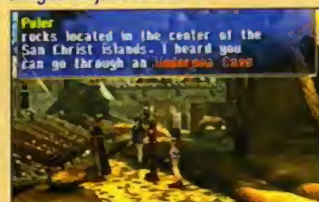
76 - Na sequência, entre nesse ponto



77 - Vá para o norte de City of Fueno e encontre o porto. Kayla estará lá e dirá que seus amigos estão passeando na cidade. Saia dali



78 - No caminho, Meru trombará com você. Siga-a até o Inn, onde seus amigos se juntarão de novo



79 - Vá até o porto e fale com Puler



80 - Antes de sair da cidade, passe na clínica para ver se está tudo bem com a mãe de Pete



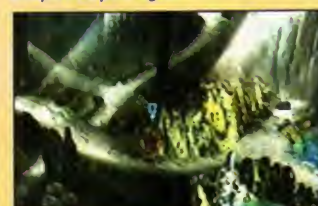
81 - Volte para Village of Lidiera e fale para os três caras que você quer ir a Prison Island para ver o monstro. Um portão se abrirá



82 - Dê a volta pela direita da casa de Pete, entre na caverna, pegue os baús e depois gire a válvula



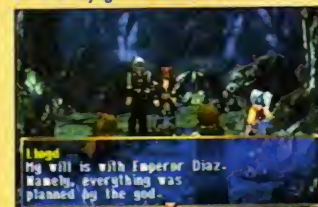
83 - Vá para Undersea Cavern e siga pelo caminho que antes estava bloqueado pela água



84 - Pegue os baús nesse ponto. Seguindo pelo caminho da esquerda, você pegará apenas um baú no final. Vá por cima para prosseguir



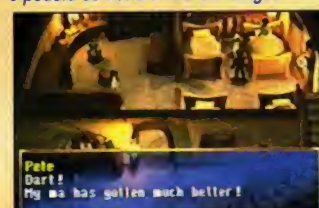
85 - Vá pela esquerda e pegue o baú do final. Depois volte, siga pela direita e salve o jogo no Save Point



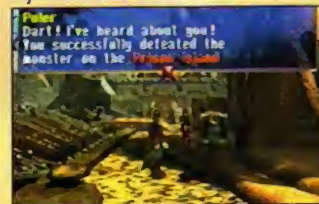
86 - Caminhe para o norte até encontrar Lloyd e Lenus



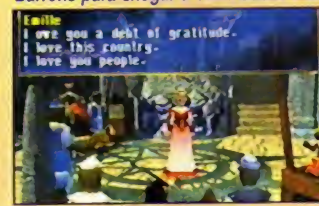
87 - Os chefes agora são Lenus e Regole. Para matar Regole, use o poder Dragoon. Já Lenus morrerá com alguns Red Eye Dragon Summons e golpes normais. Depois da batalha, Meru ganhará o Blue Sea Dragoon Spirit e poderá se transformar em dragão



88 - Volte à clínica de City of Fueno e veja como está a mãe de Pete



89 - Converse com Puler no porto e com Kayla para entrar no barco. Vá para Donau the Flower City e atravesse Barrens para chegar a Twin Castle Fletz



90 - Em Twin Castle Fletz, siga em direção ao castelo. A princesa Emille descerá para falar com o povo como antes, mas agora cheia de delicadeza



91 - Entre no castelo, vá até a sala do rei para conversar e curta a cena romântica de Dart e Shana



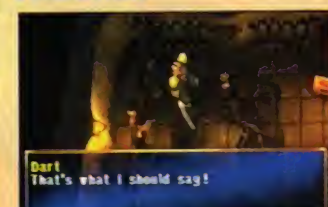
92 - Suba até o quarto de Emille (torre da esquerda) e chame Albert, que estará conversando com ela



93 - Vá para a cozinha e encontre Meru e Haschel



94 - Agora vá ao quarto de convidados e encontre Rose



95 - Kongo está na área de treino. Vá até lá e, finalmente, junte o grupo para ir à festa



96 - Ao lado da área de treino está a sala de roupas. Fale com Libria para dar um jeito nas meninas



97/98 - Converse com todas na festa. Libria aparecerá e chamará você. Siga-a e curta mais uma cena romântica. Depois de tanto trabalho, você finalmente conseguiu terminar o segundo CD do jogo. Aguarde a próxima edição e confira o final de The Legend of Dragoon! Até mais, galera!

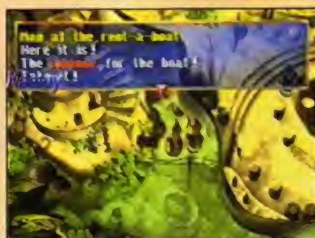
of Dragoon



Disco 3: Fate & Soul



1 - Depois da longa viagem, seu grupo desembarcará em Furni the Water City. Siga para o norte para encontrar com Harris. Ele falará com o povo a respeito de um lobo chamado



2 - Vá para a parte esquerda da cidade e fale com o cara do Inn. Ele deixará você usar o barquinho que está ao lado. Entre nele (aperte X)



3 - Siga para Mayor's House e converse com Mayor duas vezes. Você dormirá na casa dele



ADDITIONS

DART

Nome	Level
Double Slash	Inicial
Volcano	2
Burning Rush	8
Crush Dance	15
Madness Hero	22
Moon Strike	29
Blasting Dynamo	Deixe todas as Additions no máximo

ALBERT/LAVITZ

Nome	Level
Harpoon	Inicial
Spinning Cane	5
Rod Typhoon	7
Gust of Wind Dance	11
Flower Storm	Deixe todas as Additions no máximo

ROSE

Nome	Level
Whip Smack	Inicial
More & More	14
Hard Blade	19
Demon's Dance	Deixe todas as Additions no máximo

HASCHEL

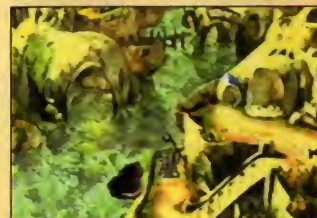
Nome	Level
Double Punch	Inicial
Flurry of Styx	14
Summon 4 Gods	18
5 Rings Shattering	22
Hex Hammer	26
Omni Sweep	Deixe todas as Additions no máximo

MERU

Nome	Level
Double Smack	Inicial
Hammer Spin	21
Cool Boogie	26
Cat's Cradle	30
Perky Step	Deixe todas as Additions no máximo

KONGOL

Nome	Level
Pursuit	Inicial
Inferno	23
Bone Crush	Deixe todas as Additions no máximo



4 - Use o barquinho e vá para a parte direita da cidade (o homem que antes bloqueava o caminho não estará mais lá). Ande um pouco mais à direita para sair da cidade



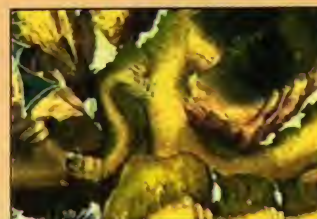
5 - No mapa, entre na Evergreen Forest



6 - De cara, haverá três caminhos. Pegue o do meio para prosseguir (nos outros dois você encontrará baús)



7 - Aproxime-se do menino que está correndo, e ele fugirá com Kamuy

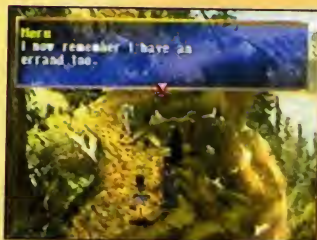


8 - Seguindo pela esquerda, você chegará a uma área com três saídas: pegue a do norte para enfrentar o lobo

THE LEGEND OF DRAGON



9 - As magias são inúteis contra Kamuy: use apenas ataques físicos e itens de cura. Para facilitar, é bom transformar todos do grupo em Dragons (se quiser, volte para Fumi depois da luta e fale com Harris para pegar a recompensa)



10 - Vá para o sul. No meio do caminho, Rose e Meru sairão do grupo



11 - No mapa, entre em Crystal Palace in Denegrad



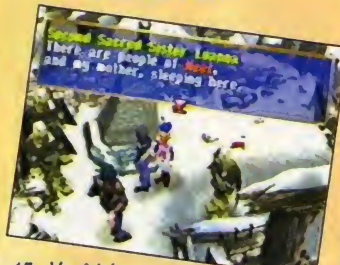
12 - Vá para o norte e fale com o bispo na igreja



13 - Converse também com o dono da biblioteca (ele está lá na frente)



14 - Siga para a biblioteca (a casa da esquerda, no norte da cidade) e fale com todos. Depois disso, converse de novo com o dono



15 - Você irá automaticamente para Neet, só com Rose. Apenas siga para o norte da cidade e bata um papo com Luanna, que está no cemitério



16 - Dessa vez, você irá para uma vila de Winglies. Faça Meru se teletransportar nas luzes azuis (aperte X) para prosseguir, fale com o povo e saia



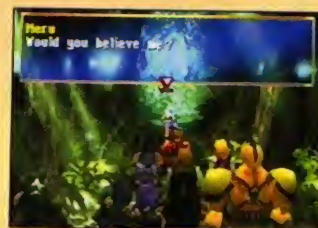
17 - De volta ao grupo, siga para a saída da cidade. Rose aparecerá com Luanna e Setie. Logo a cidade será atacada, e Meru se juntará a vocês de novo



18 - Entre no castelo que está no norte da cidade e suba as escadas até encontrar a sala da rainha Theresa. Fale com ela e com Miranda



19 - Volte à sala da rainha e suba as escadas da direita para encontrar Shana. Após a cena, Shana ficará definitivamente fora de seu grupo, mas Miranda irá substituí-la



20 - Volte a Evergreen Forest e siga para o norte daquela área em que o



MAGIA DRAGON

SHANA/MIRANDA

Nome	Level Dragon
Moon Light	Inicial
Star Children	2
Heaven's Gate	3
Silver Dragon	5

LAVITZ/ALBERT

Nome	Level Dragon
Wing Blaster	Inicial
Rose Storm	2
Gaspluss	3
Jade Dragon	5

ROSE

Nome	Level Dragon
Astral Drain	Inicial
Death Dimension	2
Demon's Gate	3
Dark Dragon	5

KONGOL

Nome	Level Dragon
Grand Stream	Inicial
Meteor Strike	2
Golden Dragon	5

DART

Nome	Level Dragon
Flame Shot	Inicial
Explosion	2
Final Burst	3
Red Eye Dragon	5

Divine D. Ball Inicial (só na batalha final)

Divine D. Cannon Inicial (só na batalha final)

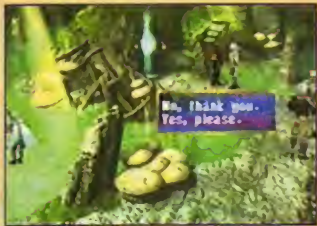
HASCHEL

Nome	Level Dragon
Atomic Mind	Inicial
Thunder Kid	2
Thunder God	3
Violet Dragon	5

MERU

Nome	Level Dragon
Freezing Ring	Inicial
Rainbow Breath	2
Diamond Dust	3
Blue Dragon	4

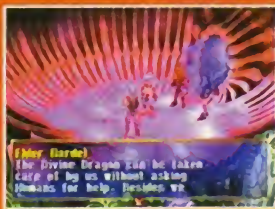
menino do lobo estava correndo. Meru abrirá um portal: entre nele



21 - Você estará em Wingly Forest. Siga e fale com o Wingly que está ao lado do Save Point para que ele leve você para cima



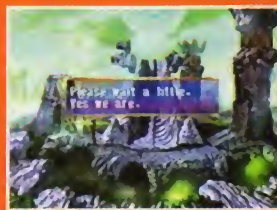
22 - Dentro da casa, fale com os pais de Meru



23/24 - Pegue o teletransporte da direita. Na outra sala, suba e use o teletransporte para falar com Bardel



25 - Continue e fale com outro Wingly para ser levado à próxima plataforma



26/27 - Entre no local e fale com Ancestor Blane. Chegando à outra área, fale com ele de novo para ir a Forbidden Land



28 - Ande até chegar a essa área e use apenas os teletransportes



29 - Vá até esse coliseu, suba e continue usando os teletransportes



30 - Aqui, use o portal vermelho para recuperar energia e salve o jogo. Haverá dois caminhos para você escolher: primeiro vá para o norte



31 - Nessa sala há seis portas, e você terá de entrar em todas elas para deixar as luzes azuis. Siga a seguinte ordem (da esquerda para a direita): 6°,

1°, 3°, 4°, 5° e 2°. Depois suba no teletransporte que vai aparecer, siga mais um pouco e se prepare para encarar o chefe Virage



32 - Para derrotar Virage, você terá de agüentar apenas dez rodadas. Fique só defendendo e enchendo sua vida, pois o chefe morrerá automaticamente. Mas atenção: tome muito cuidado com o último ataque dele e esteja com a vida bem cheia!



33 - Para explorar melhor o lugar, não suba. Volte ao Save Point anterior e siga pela direita



34 - Nessa sala, fique em cima dos switches vermelhos e aperte X para fincar a espada no chão. A luz ficará azul. Fazendo isso em todos os switches, você irá anular a barreira da frente. Então entre pela porta



35 - Pule nas pedras para prosseguir



36 - Essa área é onde os caminhos anteriores se encontram. Entre no pilar do meio para se teletransportar



37 - Chegando a essa sala, fale com o grupo. Logo o chefe aparecerá!



38 - Grand Jewel é poderoso. Você deverá usar Additions bem fortes para matá-lo, senão ele ficará enchendo a própria vida. O Gust of Wind Dance de Albert é muito eficiente nessa batalha. Se estiver muito difícil, aumente bem seu level e aprenda mais Additions antes de enfrentar esse chefe

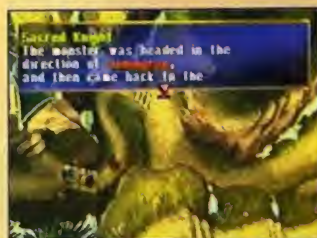


39/40 - Após a batalha, você ganhará o item Dragon Black Staff. Siga pela direita para sair e, depois do terremoto, volte a Wingly Forest. Então fale com Blane para seguir para Deningrad

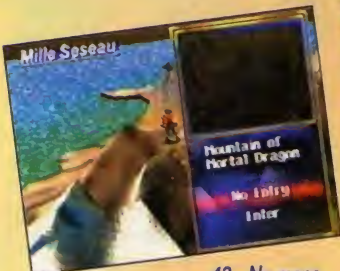
THE LEGEND OF DRAGON



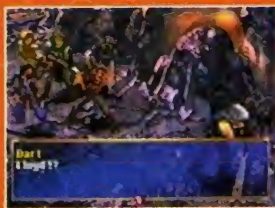
41 - Vá para o castelo, suba as escadas e encontre Shana na sala da rainha. Depois da cena, saia da cidade e vá para Evergreen Forest



42 - Fale com o guarda para passar



43 - No mapa, entre em Mountain of Mortal Dragon



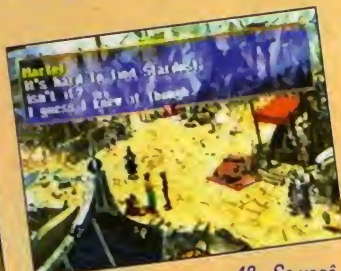
44/45 - Siga as cavernas até sair no Save Point, vá para o norte e encontre Lloyd lutando contra o Divine Dragon. Ele não dará conta sozinho, então será preciso ajudá-lo!



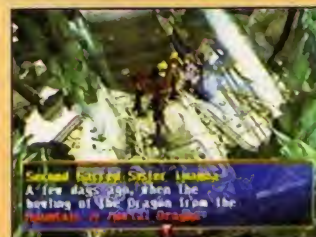
46 - No começo, Dart usará o Dragon Black Staff para diminuir a força do adversário. Aproveite e aplique suas melhores Additions para derrotá-lo! Miranda será inútil nessa batalha, pois os ataques dela são muito inofensivos. Poupe-a!



47 - Após a luta, saia da montanha, volte para Evergreen Forest, assista à cena de Younger Bardel e siga para Denegrad



48 - Se você estiver pegando os Stardusts, Martel estará aqui



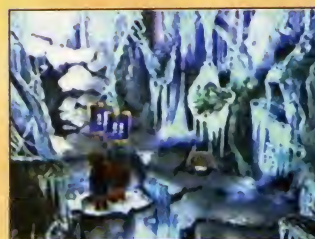
49 - Siga para o castelo e suba até a sala da rainha para falar com os guardas. Depois saia da cidade



50 - De volta ao mapa, entre em Kashua Glacier



51/52 - Siga e pegue os baús. Na bifurcação, vá pela direita



53 - Compre armas desses dois caras e siga em frente



54/55 - Desça pelo gelo e salve o jogo lá embaixo. Então siga por baixo, suba na plataforma cinza e prepare-se para outro chefe!



56 - Para detonar Windigo, use a Addition Final Burst de Dart e o Gust

of Wind Dance de Albert. No final, o chefe vai colocar um de seus parceiros no corpo dele. Quando isso acontecer, não ataque o corpo: acerte apenas as partes laterais. Após matá-lo, siga por cima



57 - Chegando a essa sala com vários círculos, use os teletransportes para prosseguir



58 - Vá até esse local com uma árvore gigante e salve o jogo. Ah! Aqui tem um teletransporte à direita, que pode levar você ao Side Quest A (confira mais informações sobre os Side Quests no quadro da próxima página)



59 - Entre na árvore e encontre Lloyd. Então você deverá enfrentá-lo!



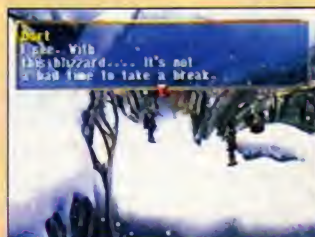
60 - A batalha será difícil. O problema é que, caso você use o poder Dagoon, Lloyd irá matá-lo no ato! Isso pode ser remediado se você usar o Talisman, acessório que anula a morte instantânea. Ataque com as melhores magias e Additions de Dart!



61/62 - Depois da luta, vá ao início da montanha. Lloyd falará com você. Então volte à bifurcação e siga pela esquerda



63 - No mapa, entre em Snowfield



64 - Siga em frente, e logo Lloyd baterá um longo papo com o grupo. Depois, se quiser, entre na caverna de novo para descansar



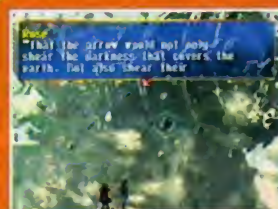
65/66 - Mais adiante, aproxime-se da placa. Você escorregará até lá embaixo e cairá numa área que tem uma pedra com letras verdes. Seguindo pela entrada logo acima, você irá ao Side Quest B



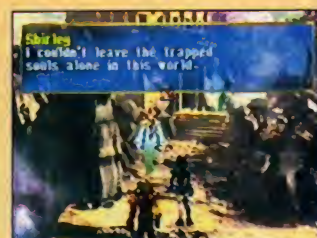
67 - Suba a montanha em que você escorregou e pegue os baús. Quando chegar de volta ao topo, siga para a esquerda



68 - No mapa, entre em Capital Vellweb



69/70 - Siga até esse local, e Rose comentará algo sobre a torre. Vá então para a direita e compre itens dos vendedores. Depois volte pela esquerda



71 - Encontre Shirley e ande para a esquerda. Seguindo por cima, você irá ao Side Quest C

SIDE QUESTS

Side Quests são aventuras extras do jogo, nas quais é possível conseguir alguns itens. Você participa delas se quiser, pois isso não influi em nada na história nem no final. Mas se você quiser detonar o jogo 100%, vale a pena tentar!

Side Quest A

Use o teletransporte à direita da área em que você enfrentou Lloyd (Kashua Glacier). Lá dentro, encontre Faust e use Additions fortes e itens de encher vida até detoná-lo. Atenção: você precisará do item que recebe de Martel dando-lhe os 50 Stardusts. Portanto só será possível participar da aventura A quando você estiver no quarto CD



Side Quest B

Entre na passagem acima da pedra com as inscrições em verde (Snowfield), pegue os itens dos baús e ande até lá embaixo para enfrentar o chefe. Ele estará dividido em três partes: espada, escudo e armadura. Detone primeiro a espada para não ser morto no ato (no momento em que a espada for destruída, um personagem seu morrerá; então use o item para ressuscitá-lo). Em seguida, ataque as outras partes na boa, usando o Special para transformar todos em Dragoon



Side Quest C

No quarto CD, fale Fale com Shirley e siga por cima para chegar a Dragoon Towers (Vellweb). Vá andando pelas sete torres e derrotando todos os chefes (Syuevil, Damia, Belzac e Kanzas). Para acabar com eles, use o Special, Additions fortes e itens de cura. No final, você ganhará o item Purple Electric Stone

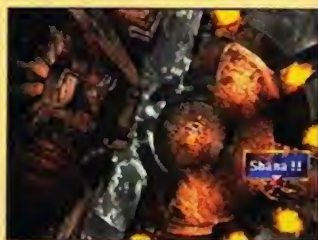


DETONADO

THE LEGEND OF DRAGON



72 - Continue, entre no templo e desça as escadas. A terceira porta levará você ao Imperor Diaz, mas antes pegue itens nas demais portas



73 - Finalmente, encontre Shana aqui. A história começará a ficar empolgante! O vilão Zieg é o pai de Dart; Rose, a Black Dragon; e Shana, a Moon Child, o ingrediente básico para acabar com o mundo! O

único jeito de evitar a tragédia seria matar Shana. Mas será que Dart vai conseguir? É hora de detonar o último CD!



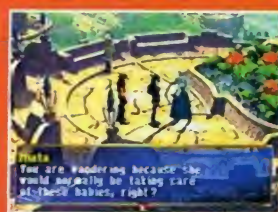
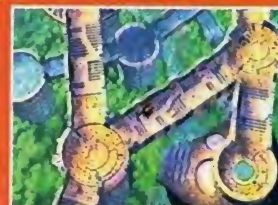
Disco 4: Moon & Fate



1 - No início, você estará em Death Frontier. Salve o jogo e siga para o sul



5 - Use o teletransporte para entrar na cidade. Caron irá receber vocês



6/7 - Seguindo por cima, você sairá numa bifurcação. Vá pela direita para chegar à área com uma fonte cheia de rosas. Rose conversará com uma mulher chamada Miata. Depois fale com o Wingly que está ao lado

LISTA DE STARDUSTS (CDs 3 e 4)

CD 3 (total: 11)

Furni

- 1 - Na primeira casa da direita, no vaso
- 2 - No porão da casa de Teo (ache um switch para mudar a direção do escorregador)



Neet

- 1 - Perto da entrada

Wingly Forest

- 1 - Na casa de Guarahha
- 2 - No pilar que está perto do teletransporte que leva à casa de Bardel

Deningrad

- 1 - No segundo andar do Inn, no hospital (depois da destruição da cidade)
- 2 - No pilar que está na frente da loja de itens (depois da destruição da cidade)
- 3 - No pilar que está na frente da

loja de armas (depois da destruição da cidade)

- 4 - No castelo, na entrada da sala em que Shana entrou (depois da destruição da cidade)

- 5 - No castelo, na entrada destruída de Chamber of the Seal (depois da destruição da cidade)

Vellweb

- 1 - Numa sala de Dragoon Towers

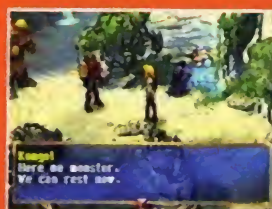
CD 4 (total: 4)

Ulara

- 1 - Na fonte grande
- 2 - Na loja de armas
- 3 - Na fonte com flores vermelhas

Rogue

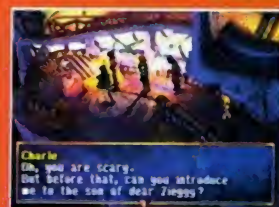
- 1 - Embaixo da casa de Mayor



2/3 - Para não perder tempo, use o mapa acima para sair. Seguindo o caminho certo, você encontrará áreas com fontes de água (para restaurar sua energia) e Save Points. Se quiser, caia nas areias movediças para encontrar baús



4 - No mapa, vá para Spring Breath Town, Ulara



8/9 - Siga pela esquerda, use o teletransporte para chegar à casa de Charlie e bata um papo com ela



10 - Volte à fonte cheia de rosas, e Dart conversará com Rose



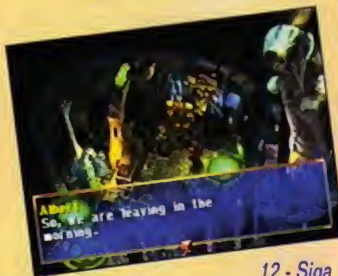
15 - Chegando ao mapa, entre em Home of Giganto (lembra dela?) e volte para Twin Castle, Fletz



11 - Ande até a bifurcação anterior e use o teletransporte para se encontrar com Haschel e Miranda



16 - Siga até o castelo e fale com o rei. Ele abrirá as duas portas interiores



12 - Siga então pelo caminho esquerdo da bifurcação. Você sairá numa fonte enorme com um Save Point. Ande um pouco para a esquerda e use o teletransporte para encontrar com Kongol e Albert na loja de armas



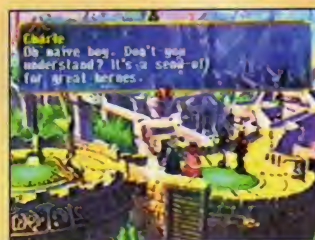
17 - Entre numa das portas e converse com Puler. Depois fale com Kayla para usar o barco



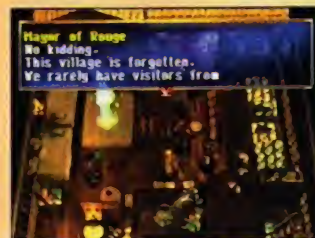
18 - Navegue e entre em Outland Village Rouge



13 - Meru está na entrada da cidade: encontre-a!



14 - Quando o dia amanhecer, vá de novo à entrada da fase. Vários Winglies estarão voando por lá



19 - Suba as escadas e fale com o Mayor



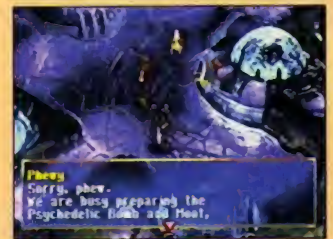
24 - Converse com todos e abra a porta com Dart



20 - Ao encontrar Martel, dê todos os 50 Stardusts para ela, para que sua filha seja curada. Em troca, você ganhará a Vanishing Stone (veja os demais itens que você pode ganhar dela na primeira tabela deste Detonado)



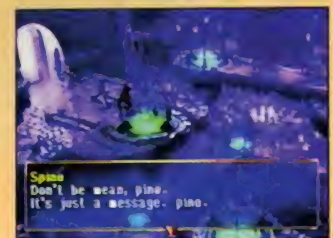
25 - Use os teletransportes, encontre com Ruff e siga-o



26 - Continue usando os teletransportes e siga pela passagem da direita para prosseguir. Na sala, você encontrará com Phewy. Fale com ela e siga em frente



21/22 - Desça as escadas e vá para o sul, seguindo o caminho da floresta até a plataforma de madeira. Depois volte à casa, e um terremoto irá atrapalhá-lo



27 - Mais adiante, fale com Spino e siga-o

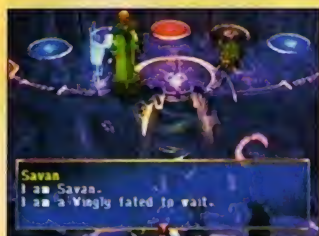


23 - Volte para o barco. Agora você poderá escolher três caminhos: vá para Aglis the Magical City



28 - Nessa outra sala, fale com Decal e continue em frente

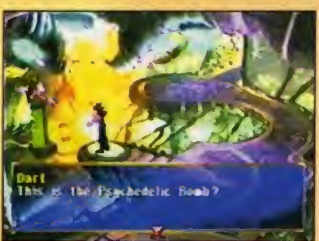
THE LEGEND OF DRAGON



29 - Vá usando os teletransportes até chegar à sala em que está Savan. Ele falará algo sobre a Signet Sphere. Depois disso, converse com ele de novo para usar os teletransportes coloridos. Seu grupo vai se separar. Salve o game!



30 - Fale com Savan para fazer o teste das perguntas. Para Kongo, escolha a opção "Take Doel's sword"; para Miranda, "To save the world" e depois "I cannot die now"; para Albert, "I cannot do that"; para Meru, "I cannot die"; e para Haschel, "I couldn't stop her". Para Rose você não precisa fazer nada e, finalmente, escolha "I will save Shana no matter what" para Dart



31 - Depois de passar no teste, siga para a esquerda da sala e use os teletransportes até chegar à parte com uma luz forte. Fale com Savan e pegue o item Psychedelic Bomb X



32 - Vá por baixo e use os teletransportes para seguir Savan. Chegando à sala com um Save Point, prepare-se para encarar o chefe e continue



33 - Last Kraken tem ataques fortes. Para aumentar sua defesa, use magias como a Rose Storm de Albert (em forma de Dragoon). Dart também pode fazer grandes estragos com suas magias de Dragoon (como o Final Burst)



34 - Volte à sala em que você encontrou Ruff (no caminho, não esqueça de falar com as criaturas), entre na porta da esquerda e use o teletransporte para ir a Zenebatos



35 - Você encontrará uma nave chamada Wings, que pode levá-lo quando quiser a outras cidades. Mas deixe-a de lado agora!



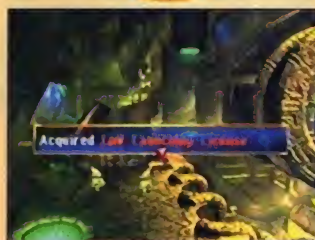
36 - Use o teletransporte verde e fale com o robô. Ele dirá que a lei 703 não permite que humanos usem o transporte local



37 - Vá para a direita e fale com o robô que está na frente do Save Point. Ele o levará a outros lugares



38 - Primeiro vá ao Legislation Center. Desvie dos robôs para não ir pra prisão (use as passagens). Chegando à sala com vários robôs, fique na fila. Quando for sua vez, vá para o centro da sala e aperte X. Então responda "No" e depois "Yes" e digite 703 para pegar uma autorização



39 - Agora vá para Law Factory, siga em frente até chegar à sala com uns robôs e fale com eles para ganhar outra autorização



40 - Vá até o local da foto, em Law Launcher, e use o bloco flutuante para finalmente mudar a lei 703



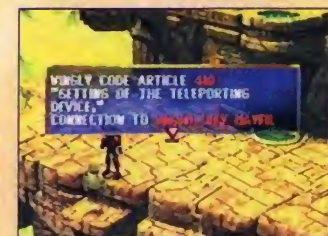
41 - Volte tudo e fale com o robô que está no início da área. Então fale com ele de novo para ir para Signet Sphere



42 - Salve o jogo e prepare-se para encontrar outro chefe na porta da frente



43 - Você deverá detonar três caras. Primeiro acabe com Kubila, pois o ataque em que ele chama uma criatura de outra dimensão suga muita vida! E ele também tem um ataque que mata você no ato. É bom usar o Rose Storm de Albert para melhorar a defesa de seu grupo e levar itens para ressuscitar. Depois detone Vector com magias Dragoon de Dart (mate-o rapidamente, antes que ele fique gigante) e, em seguida, ataque o terceiro adversário. Após a luta, siga em frente e fale com Zieg



44 - Volte ao início da área e fale com o novo robô para ouvir a lei 410. Agora repita o mesmo esquema de antes, ou seja: digite 410 no Legislation Center, vá para Law Factory e depois para Law Launcher. Se quiser desligar os robôs que levam você pra prisão, altere a lei 659!



45 - Entre na salinha de teletransporte que você usou para chegar a essa cidade e vá para Mayfil



46 - Prepare-se para batalhas e batalhas e siga por esse teletransporte



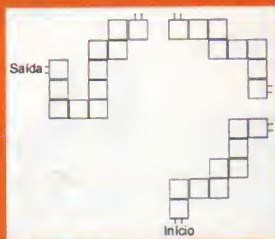
47 - Na primeira sala haverá um pequeno dragão, o Wind Dragoon Spirit: encoste nele para enfrentá-lo. Agora ele está mais difícil que antes, mas a essa altura do jogo você já pode detoná-lo sem virar Dragoon. Apenas usa as mais poderosas Additions (como a Blasting Dynamo de Dart e a Blossom Storm de Albert) e tome cuidado com o ataque venenoso do bicho



48 - Na segunda sala, você encontrará o Water Dragoon Spirit. O Red Eye Dragoon e o Final Burst de Dart em forma de Dragoon funcionam bem contra esse adversário. Use a Rose Storm de Albert para melhorar a defesa e, se tiver Meru no grupo, faça-a virar Dragoon e ataque com magias. Elas são muito eficientes aqui!



49 - Na terceira sala está o Void Dragoon Spirit. É moleza detoná-lo! Primeiro use o Special e transforme todos do grupo em Dragoon. Depois ataque com as magias de Dart defenda com a Rose Storm de Albert



50/51 - Salve o jogo. Na próxima sala, pise no chão conforme indicado no mapa para prosseguir sem perigo



52 - Encontre Lavitz nessa sala e, depois do papo, pegue o teletransporte para enfrentar o espírito dele



53/54 - No começo da luta contra

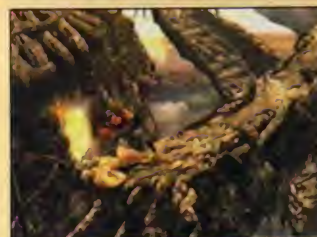
Lavitz, ele não sofrerá nenhum dano. Depois de um tempo, aparecerá uma opção para conversar com ele. Fazendo isso, Lavitz ficará de costas, e você poderá atacá-lo com Additions. Uma alma vai sair de Lavitz: é Zackwell! Use a Rose Storm de Albert e ataque-o com Additions. Quando o adversário virar uma espécie de morcego, não será possível atacá-lo. Fique defendendo até ele voltar à forma normal e detone-o!



55 - Suba pela luz que Lavitz deixou e siga em frente, até a nave Wing aparecer para levá-lo à Divine Tree



56 - Vá subindo e checando os pontinhos brilhantes que estão no meio das poças



57 - Entre nessa passagem cheia de vapor



58 - Aqui é um ótimo lugar para aumentar seu level. Use essa poça para encher sua vida e siga por cima



59 - Cheque esse outro pontinho brilhante, salve o jogo lá em cima e prepare-se para outra batalha



60/61/62 - Para detonar esse chefe, você vai precisar do Talisma e de alguns itens de ressuscitar (Angel Prayer's). A primeira forma do adversário é uma lagarta. Tome cuidado para não ficar doente e use apenas Additions para atacar. A segunda forma é um casulo, mas ele não faz nada. Só bata! Na terceira parte, o chefe atacará como uma borboleta. Há um golpe dele que mata você na hora, portanto tenha o Talisma à mão. Use itens de ressuscitar e ataque com Additions sem parar!

THE LEGEND OF DRAGON



63 - Continue e entre na árvore. Se andar mais um pouco, a terra tremerá e você será levado para a lua



64 - Siga pela direita até chegar a uma área nevada. Miranda, que parecerá conhecer o lugar, irá checar algo



65 - Miranda terá de enfrentar sozinha a própria mãe. Será moleza! Atire flechas até aparecer uma questão e escolha "I forgive you"



66 - Siga para o sul, e você chegará a uma casa. Fale com todos e atualize seus itens e armas. Depois siga pela porta por onde a menina entrou



67 - Nessa área com duas crianças, siga por baixo



68 - Ande até encontrar a menina que você viu saindo da casa. Haschel vai segui-la



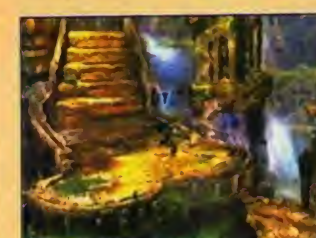
69 - Para detonar a menina, filha de Haschel, use apenas Additions. Quando ela der um golpe que deixa você com 1 de HP, use itens para encher sua vida e continue batendo. Então escolha "Mind's Eye Awaken" entre as opções da conversa



70 - Volte à casa e siga por baixo (o guarda não estará mais lá). Você sairá numa área com um castelo, mas os guardas não o deixarão passar ainda! Então entre pela passagem que está na escada, à esquerda!



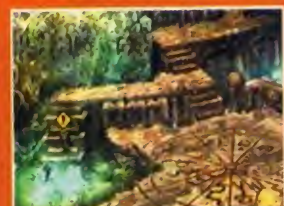
71 - Nas nuvens, vá para cima. Todos cairão, dividindo seu grupo em dois



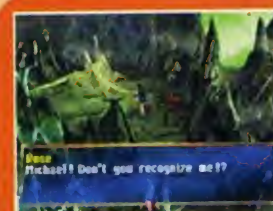
72 - Com o grupo de Albert, siga para o norte para encontrar o chefe



73 - Acerte as contas com o irmão de Kongol. Não tem segredo: só ataque com Additions!



74/75 - Desça as escadas e acione o switch para pegar um baú. Então saia do local, entre na passagem à esquerda e volte até a casa



76/77 - Agora você controlará Dart e Rose: siga e encontre o dragão no final. Na luta, fique se defendendo e espere Rose falar. Depois escolha a opção "Tell Dart about the spot" e ataque no coração



78/79 - Volte, siga pelas escadas e entre por baixo para se reencontrar com a turma



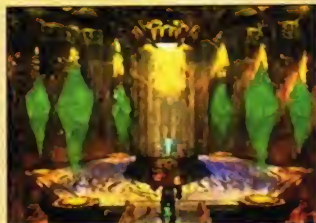
80/81 - Vá de novo ao castelo e, dessa vez, Albert entrará sozinho! Na luta contra o chefe, use Addition para quebrar as duas espadas dele e depois acerte-o na armadura



82 - Volte à parte das nuvens e siga aquele caminho onde seu grupo caiu da outra vez



83/84 - Vá até a frente desse castelo de cristal, e Meru entrará para encarar um chefe. Tome cuidado com o ataque de elefantes do cara, pois ele deixa seu HP em 1. Use itens de cura e ataque até Meru dizer que ama os humanos



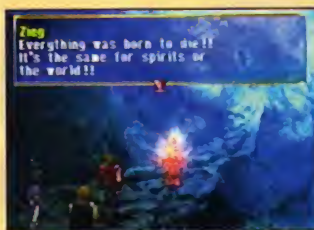
85 - Use o teletransporte que está no meio da sala



86 - Siga até encontrar o Save Point. Então salve a partida e equipe-se para a próxima batalha



87 - Super Virage não é tão difícil de derrotar. De cara, use o Special e a magia Final Burst de Dart na cabeça dele. E, como de costume, aplique a Rose Storm de Albert. O único problema é que Super Virage tem um ataque devastador, que tira muita vida de seu grupo. Use itens de cura e esteja com o HP cheio quando a cabeça do chefe for detonada, senão você morrerá na grande explosão



88 - Siga em frente e salve o jogo na área. Quando encontrar Shana lá na frente, Zieg aparecerá para acabar com a festa!



89 - Zieg se transformará em Dragoon e atacará com todas as técnicas de Dart. Vire Dragoon com Albert e use a Rose Storm para amenizar os danos. Com Dart, use a Addition Blazing Dynamo e, com o terceiro personagem, encha a vida e ataque. Após essa grande luta, você verá que, na verdade, o pai de Dart não é mau. Ele estava apenas sendo manipulado por Melbu Frahma, o chefe final do game!



90 - Agora é hora da batalha final! Todos de seu grupo devem estar, no mínimo, no level 40. Fale com todos e vá à luta! Se quiser, é possível fortalecer-los e voltar depois



91 - A primeira forma do chefe será difícil. Transforme Dart em Dragoon e use a magia Dragon Cannon para arrancar 3000 HP do monstro. Com Rose, use o Demon's Dance para conseguir um ataque bem eficaz. Quando Dart voltar ao normal, use Blazing Dynamo



92 - A batalha contra a segunda forma do chefe é mais rápida que a anterior. O problema será quando o adversário pegar um de seus personagens e colocá-lo na frente dele para se defender. O jeito é continuar batendo, até o cara soltar! Os lasers do chefe atrapalham bastante. A dica é transformar-se em Dragoon e dar golpes físicos para provocar um bom estrago no monstro



93 - A terceira forma do chefe é a mais fácil. Apenas acerte algumas Additions e diga adeus. Quando aparecerem os dois monstros nos lados, detone-os rapidamente, pois eles podem machucá-lo bastante!



94 - A última forma do chefe é de lascar, pois seus ataques são devastadores! Quando aparecerem as duas criaturas nos lados, detone-as rapidamente, pois elas matam você no ato!

Transforme-se em Dragoon e ataque com magias potentes, principalmente com a Cannon, de Dart. Vários itens Angel's Prayers e muita sorte também são fundamentais aqui!



95/96/97 - Melbu Frahma ainda está vivo! Ao recuperar a memória, o pai de Dart abraça Rose e eles decidem sacrificar suas vidas para acabar de vez com o inimigo! Tudo vai pelos ares, mas Dart e companhia conseguem sobreviver. Quando, finalmente, a paz volta ao mundo, você assiste ao rumo que cada personagem seguiu nesse fantástico final. É isso aí! Se você chegou aqui, parabéns, pois esse jogo é um dos RPGs mais longos e difíceis que a Sony já fez. Você pode se considerar um mestre, cara!